

## PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS APLIKASI ANDROID UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPS SISWA

Fatmawati<sup>1</sup>, Yusrizal<sup>2</sup>, Ainul Marhamah Hasibuan<sup>3</sup>

Surel : [Fatmecincou22@gmail.com](mailto:Fatmecincou22@gmail.com)

### ABSTRAK

Tujuan penelitian ini untuk melihat keefektifan dan kelayakan media pembelajaran berbasis android terhadap hasil belajar IPS siswa. Penelitian ini dilaksanakan di sekolah SD PAB 22 dengan sampel penelitian berjumlah 25 siswa. Penelitian ini menggunakan model pengembangan Dick and Carey, Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan angket dan tes hasil belajar IPS. Berdasarkan hasil penelitian disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi android sangat layak dan efektif digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan nilai akhir rata-rata mencapai 85% tingkat ketuntasan siswa.

**KataKunci:** Media Pembelajaran, Aplikasi Android, Hasil belajar IPS

### ABSTRACT

*The purpose of this study was to see the effectiveness and feasibility of android-based learning media on students' social studies learning outcomes. This research was conducted at PAB 22 Elementary School with a sample of 25 students. This study uses the Dick and Carey development model. Data collection techniques in this study used questionnaires and social studies learning outcomes tests. Based on the results of the study, it was concluded that the development of learning media based on android applications was very feasible and effective to be used to improve student learning outcomes with an average final score of 85% of students' mastery levels.*

**Keywords:** Learning Media, Android Application, Social Studies learning outcomes

### PENDAHULUAN

Peran media pembelajaran bagi dunia pendidikan merupakan salah satu komponen terpenting bagi proses pembelajaran. Saat ini pada zaman globalisasi, penggunaan bahan ajar seperti buku cetak kurang tepat untuk di terapkan dalam pembelajaran di era perkembangan teknologi. Pada

dasarnya pada pembelajaran selalu berasumsi bahwa pemilihan media pembelajaran yang baik sangat penting bagi proses pembelajaran, tidak hanya memilih media bagi paradigma teori belajar behavioristik mengembangkan media pembelajaran juga menjadi hal yang penting. Pada proses pengembangan

media pembelajaran yang paling utama diawali dengan tahapan desain dari materi, animasi, warna, tata letak serta penggunaan audio. Tahapan selanjutnya yaitu peletakan komponen pembelajaran seperti seperti petunjuk belajar, sajian materi, rangkuman, soal dan jawaban adalah bagian dari upaya untuk memberikan stimulus dan respons bagi seseorang yang belajar. Stimulus, respons dan pengkondisian merupakan istilah yang dilahirkan dari teori belajar behaviorime, dan penerapannya sangat kuat dalam pengembangan media pembelajaran.

Saat ini perkembangan zaman sudah berada pada era 4.0 dimana pendidikan mengarah kepada pengajaran yang modern sehingga pendidik di tuntut untuk menguasai hal-hal yang selalu berkembang di era revolusi industri 4.0. Dampak yang ditimbulkan dari Revolusi Industri 4.0 terhadap pendidikan ialah memposisikan pendidikan masuk kepada cara pembelajaran yang modern . Hal ini sangat mempengaruhi aktivitas sekolah karena tidak semua pendidik yang berada di lingkungan sekolah paham dengan pembelajaran di era modern. Pada industri 4.0 peralatan, mesin, sensor, dan manusia dirancang untuk mampu berkomunikasi satu sama lain dengan menggunakan teknologi internet. Hal tersebut didukung dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Shahbodin (2016) menunjukkan bahwa kehadiran teknologi-teknologi baru yang meleburkan dunia fisik, digital, dan

biologis, yang diwujudkan dalam bentuk robot, perangkat komputer yang mobile, kecerdasan buatan, kendaraan tanpa pengemudi, pengeditan genetik, digitalisasi pada layanan publik yang dikenal sebagai “Internet of Things (IoT)”. Informasi dan pengetahuan baru menyebar dengan mudah dan dapat diakses oleh siapa saja yang membutuhkan pengetahuan. Pendidikan mengalami disrupsi yang sangat hebat dimana yang selama ini kita ketahui peran guru yang menjadi satu-satu penyedia ilmu pengetahuan akan sedikit banyak menjauh darinya.

Di masa yang akan datang peran dan kehadiran guru di ruang kelas akan semakin menantang dan membutuhkan kreativitas yang sangat tinggi. Guru sebagai pendidik didalam pembelajaran pada era Pendidikan 4.0 ini harus memiliki soft skill yang kuat. Hal tersebut didukung oleh hasil penelitian Cann (2016) menyatakan bahwa guru harus memiliki beberapa skill antara lain critical thinking, creative, communicative, and collaborative. Selain itu keterampilan mencari, mengelola dan menyampaikan informasi serta terampil menggunakan teknologi dan informasi.

Ketercapaian tujuan pembelajaran berpedoman pada peranan dari seorang guru, demi mencapainya proses belajar mengajar yang baik. Berdasarkan hal tersebut maka guru harus memiliki kompetensi yang memadai dalam proses pembelajaran, kompeten dalam hal ini terlihat dari

cara guru memilih strategi, model ataupun media yang akan digunakan dalam pembelajaran sehingga akan memberikan dampak positif terhadap minat siswa.

Saat ini pada kurikulum 2013 penggunaan media pembelajaran moderen sangat diperlukan. Fatmawati, Yusrizal, Lubis, B. S., & Rafiqah, F. S. (2020) mengatakan bahwa kurikulum merupakan sebuah komponen terpenting di dalam dunia pendidikan. Perkembangan pembelajaran yang ada pada kurikulum 2013 menerapkan pembelajaran secara terpadu. Pembelajaran secara terpadu mengharuskan setiap pendidik untuk memiliki kreativitas yang tinggi dalam menjalankan proses pembelajaran, termasuk dalam memotivasi setiap media pembelajaran yang diajarkan. Pada kenyataannya penggunaan media pada proses pembelajaran sangat rendah.

Berdasarkan hasil observasi awal di sekolah PAB 22 siswa sering kesulitan memahami dan mengerti konsep materi IPS. Siswa cenderung membaca saja dan hanya mengandalkan ingatan untuk kepentingan persiapan ujian sehingga siswa mampu menyelesaikan tugas yang diberigan oleh guru, baik itu tugas dirumah ataupun soal ujian. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah pelajaran yang diajarkan untuk mempelajari serta menganalisis kehidupan sosial yang di kaji berdasarkan kajian geografi, ekonomi, sosiologi, sejarah, antropologi, ilmu politik, dan

sebagainya dengan menampilkan permasalahan sehari-hari masyarakat sekeliling.

Pada kurikulum 2013 yang bersifat terpadu akan sulit memberikan pembelajaran IPS karena Ilmu Pengetahuan Sosial kaya akan konsep yang bersifat abstrak membuat siswa sukar membayangkan. Bila saja konsep-konsep yang bersifat abstrak itu dapat dibuat menjadi nyata sehingga mudah ditangkap oleh panca indera, maka masalahnya akan sangat berbeda. Rendahnya kemampuan interaksi antara guru dan siswa yang disebabkan oleh kurang pemahaman guru dalam menjalankan proses pembelajaran menyebabkan siswa tidak terlalu banyak mempunyai kesempatan untuk mengemukakan apa yang ada dalam pikirannya sehingga pembelajaran hanya bersifat teacher center. Yusrizal & Fatmawati (2020) berasumsi bahwa pada mata pelajaran IPS pembelajaran harus berpedoman pada kenyataan yang dialami peserta didik sehingga mereka mampu memahami pembelajaran IPS dengan baik. Hal ini sangat berpengaruh pada hasil belajar siswa yang menurun pada pembelajaran IPS.

Suprijono

(2012:5) mengatakan bahwa hasil belajar diartikan sebagai salah satu kemampuan yang diperoleh peserta didik berdasarkan akhir proses pembelajaran. Hasil belajar ini dapat memberikan perubahan tingkah laku baik pengetahuan, pemahaman, sikap dan keterampilan peserta didik sehingga menjadi lebih baik dari

sebelumnya. Yusrizal & Fatmawati (2020) berpendapat bahwa hasil belajar merupakan pencapaian akhir dari sebuah pendidikan dalam memperoleh pengetahuan, penguasaan keterampilan, serta pembentukan sikap. Abdurrahman (2013:14) berpendapat bahwa hasil belajar adalah pencapaian akhir dari upaya yang diperoleh siswa setelah melaksanakan kegiatan pembelajaran. Belajar itu sendiri merupakan suatu proses dari seseorang yang berusaha untuk memperoleh suatu bentuk perubahan perilaku yang relatif menetap. Dalam kegiatan pembelajaran atau kegiatan intruksional, biasanya guru menetapkan tujuan belajar. Siswa yang berhasil dalam belajar adalah yang berhasil mencapai tujuan-tujuan pembelajaran.

Tinggi rendahnya pencapaian hasil belajar dapat dipengaruhi oleh kondisi-kondisi tertentu, baik faktor internal maupun faktor eksternal. Menurut Slameto (2013:107), terdapat dua faktor yang mempengaruhi prestasi belajar yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal antara lain fisik atau jasmani, kematangan fisik, kelelahan, psikologi berupa bakat, minat, kecerdasan, motivasi dan kemampuan kognitif maupun prestasi. Sedangkan faktor eksternal meliputi lingkungan alam, lingkungan keluarga (cara orang tua mendidik, hubungan antar anggota keluarga, suasana rumah, keadaan ekonomi keluarga, pengertian orang tua, latar belakang kebudayaan), lingkungan sekolah

(metode mengajar, media pembelajaran, kurikulum, relasi guru dengan siswa, relasi siswa dengan siswa, disiplin sekolah, waktu sekolah, standar pelajaran di atas ukuran, metode belajar, tugas rumah), dan lingkungan masyarakat (kegiatan siswa dalam masyarakat, teman bergaul, bentuk kehidupan masyarakat).

Faktor lain yang mempengaruhi hasil belajar salah satunya adalah penggunaan media pembelajaran. Pemilihan dan penggunaan media pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan tujuan kompetensi sangat diperlukan, karena media pembelajaran adalah cara yang digunakan guru untuk mengadakan hubungan/interaksi dengan siswa pada saat kegiatan belajar mengajar. Selain itu, guru dituntut pula untuk dapat menggunakan media pembelajaran yang menarik, aktif, inovatif, kreatif, efektif, dan menyenangkan.

Kegiatan pembelajaran yang dilakukan antara pendidik dengan peserta didik merupakan proses dari pendidikan. Ketepatan dalam memilih media pembelajaran akan menciptakan pembelajaran yang lebih menarik. Dalam proses ini tentunya membutuhkan media pembelajaran yang baik dan tepat guna yang dapat digunakan untuk mempermudah dan memperlancar kegiatan pembelajaran. Media pembelajaran dikemas sedemikian rupa oleh pendidik untuk menimbulkan kesan. Peserta didik akan memahami materi yang disampaikan oleh guru. Materi

pembelajaran pun tidak hilang begitu saja dengan datangnya materi baru.

Seiring perkembangan informasi dan teknologi, perkembangan media juga semakin pesat. Kemudahan dalam mengakses internet mempermudah dalam mencari informasi, data, gambar, film, video, dll. Media pembelajaran ini membawa banyak manfaat dalam dunia pendidikan dan harus dimanfaatkan dengan baik, (Hamidi and Chavoshi, 2018). Proses pembelajaran diperlukan sebuah media pembelajaran yang mampu memberikan visualisasi yang baik. Proses pembelajaran seringkali dihadapkan pada materi yang dapat dikatakan abstrak diluar pengalaman siswa sehari-hari. Media pembelajaran merupakan alat yang sangat menentukan tinggi rendahnya hasil belajar yang diperoleh siswa.

Penggunaan media pembelajaran haruslah disesuaikan dengan analisis kebutuhan siswa dan karakteristik pembelajaran, tujuan pembelajaran, dan perkembangan belajar siswa. Guru juga harus mempertimbangkan alat pengukur keberhasilan belajar siswa (Suherman, 2008). Untuk membantu proses penyampaian materi seorang guru kepada siswa dapat menggunakan media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan salah satu faktor yang mendukung keberhasilan siswa.

Berdasarkan ulasan permasalahan diatas peneliti tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis aplikasi android, dimana pada saat ini proses pembelajaran

hanya dilakukan dengan menggunakan metode daring sehingga siswa lebih sering menggunakan smartphone sehingga penggunaan aplikasi android untuk meningkatkan hasil belajar dinilai efektif. Hal ini sejalan dengan penelitian dari Putra (2017) yang mengatakan bahwa dengan menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi memiliki pengaruh yang positif dalam proses pembelajaran.

### **METODE PENELITIAN**

Jenis Penelitian ini adalah penelitian pengembangan atau sering disebut dengan Research and Development dengan menggunakan menggunakan model Dick dan Carey. Dengan langkah-langkah diantaranya yaitu: 1) observasi penelitian; 2) Pembuatan Media pembelajaran berbasis aplikasi android; 3) Pengumpulan data kebutuhan media pembelajaran; 4) Mengembangkan media pembelajaran berbasis Aplikasi android; 5) Review dan uji coba produk baik pertama dan kedua; dan 6) Uji keefektifan produk. Penelitian ini dilaksanakan di SD Swasta PAB 22, Penelitian ini dilakukan pada pembelajaran genap tahun 2020/2021. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV SD Swasta PAB 22 yang berjumlah 25 orang. Instrumen pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini berupa angket, instrument penilaian dan tes hasil belajar siswa, pada instrument tes hasil belajar, tes dipergunakan untuk menilai kemampuan siswa setelah

menggunakan multimedia interaktif berbasis kontekstual. Sebelum tes digunakan, terlebih dahulu tes diuji validitas, reabilitas, tingkat kesukaran, dan daya beda soal..

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### A. Hasil

#### 1. Validasi ahli materi Pembelajaran

Hasil validasi oleh ahli materi validasi 1 mendapat penilaian 75 % dan setelah revisi mencapai 90% setelah disesuaikan dengan tabel kriteria kelayakan, maka skor ini termasuk kriteria “ sangat valid” tetapi menurut ahli materi terdapat revisi pada kata-ckata operasional, pada media harus dipertegas atau dipertajam dan menyatakan media ini layak digunakan dengan sedikit revisi. Saran dari penilaian ahli materi secara umum materi sudah sesuai dengan KD yang ada, konsep yang dituangkan dalam media belajar juga sangat bagus, akan tetapi ada beberapa perbaikan pada bagian yang terdapat dalam media pembelajaran ini dan lebih memperhatikan konsep materi kepada siswa.

#### 2. Validasi Media Pembelajaran

hasil penilaian oleh ahli desain media pembelajaran yang mencakup aspek desain tampilan media, desain pemograman media, dan desain isi media secara keseluruhan dapat disimpulkan bahwa tingkat pencapaian skor dari ahli desain media 1 adalah 80% dimana rentang berada pada tingkat pencapaian skor 75-85 dikategorikan “Baik”, dan tingkat pencapaian skor dari ahli

desain media 2 adalah 92,5% dimana rentang berada pada tingkat pencapaian skor 85–95 dikategorikan “Sangat Baik”.

Hasil penilaian ahli desain media 1 terhadap desain media pembelajaran pada pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi android mendapat beberapa komentar antara lain: (a) desain yang digunakan sudah bagus, tampilan menu juga sesuai dengan tingkat siswa yang menggunakan.(b) pada animasi harap diperbaiki karena animasi yang digunakan kurang menarik (c) gunakan gambar yang nyata dan sesuai. (d) layout media kurang menarik buatlah sesuai kebutuhan siswa. dan sarannya adalah semua data dari hasil review ahli media dijadikan landasan untuk merevisi guna menyempurnakan kontent media pembelajaran sebelum di uji cobakan pada siswa sebagai pengguna produk pengembangan. Kesimpulan dari penilaian, komentar dan saran oleh ahli desain pembelajaran bahwa media pembelajaran berbasis aplikasi android layak diujicobakan di lapangan dengan revisi, dan hasil penilaian ahli desain media terhadap desain media pembelajaran pada pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi android mendapat beberapa komentar antara lain: (a) perlu ditambahkan panduan penggunaan, (b) rangkuman ditempatkan pada masing-masing subtema. Kesimpulan dari penilaian, komentar dan saran oleh ahli desain pembelajaran bahwa media pembelajaran berbasis aplikasi

android layak diujicobakan di lapangan dengan revisi.

### 3. Ahli desain pembelajaran

hasil penilaian oleh ahli desain pembelajaran yang mencakup aspek kemenarikan tampilan fisik, ketepatan penggunaan desain, kesesuaian format, sajian dengan karakteristik sasaran, kejelasan petunjuk media, kejelasan paparan materi, dan kesesuaian evaluasi dengan materi secara keseluruhan dapat disimpulkan bahwa tingkat pencapaian skor adalah 80% pada tahap I dan 91 % pada tahap II dimana rentang berada pada tingkat pencapaian skor 85 – 100 dikategorikan “Sangat Baik”. Hasil penilaian terhadap desain pembelajaran pada pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi android mendapat beberapa komentar saran dari ahli media desain bentuk layout media pembelajaran dibuat lebih menarik lagi, isi dan gambar dalam media pembelajaran disajikan dalam gambar yang asli bukan kartun. Kesimpulan dari penilaian, komentar dan saran oleh ahli desain pembelajaran bahwa media pembelajaran berbasis aplikasi android layak diujicobakan di lapangan dengan revisi.

### 4. Hasil uji coba 1

Uji coba I yang dilakukan di kelas IV-B SD PAB 22 yang terdiri dari 25 orang siswa. Tujuan dari uji coba I ini adalah untuk mengidentifikasi kekurangan produk. Penilaian dan tanggapan dari uji coba I agar ada masukan berupa kritik dan saran tentang penyajian produk pengembangan media pembelajaran

berbasis aplikasi android yang mencakup aspek tampilan media dan isi media pembelajaran berbasis aplikasi android pada mata pelajaran IPS. hasil penilaian dan tanggapan uji coba I terhadap media pembelajaran berbasis aplikasi android secara keseluruhan adalah 81,67%. Berdasarkan kriteria penilaian media pembelajaran interaktif dinyatakan dengan kategori “Sangat Baik”. Pada pelaksanaan uji coba I yang dilaksanakan pada 25 orang siswa kelas IV SD PAB 22 terdapat komentar dan saran terhadap produk media pembelajaran berbasis aplikasi android yang perlu direvisi. Komentar dan saran dari uji coba I.

Terdapat 60% siswa atau KB  $\geq$  70% mencapai ketuntasan. Setelah ketuntasan siswa pada proses pembelajaran secara individu dan klasikal dianalisis, maka hasil pre-test dan post-test dihitung dengan gain score dan dilihat dari diagram dibawah ini.

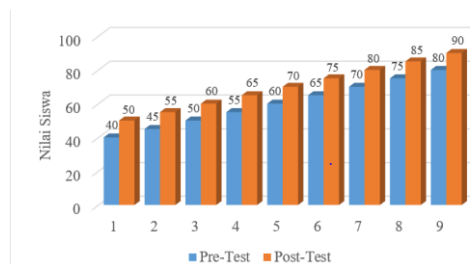
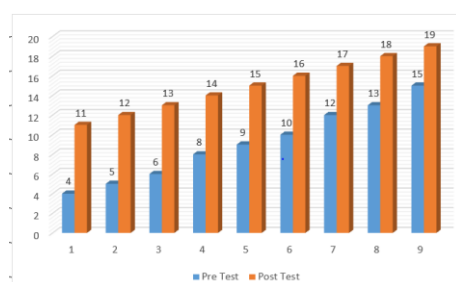


Diagram Hasil Pre-Test dan Post Test Siswa Uji Coba I

### 5. Uji coba 2

Berdasarkan data ketuntasan belajar klasiskal diatas terdapat 90% siswa atau KB  $\geq$  70% yang tuntas. Untuk melihat peningkatan pada nilai dan keefektifan media yang

dikembangkan antara sebelum dan sesudah menggunakan formula gain score ternormalisasi, untuk lebih jelas tentang hasil pre test dan post test uji sekala besar dapat dilihat pada gambar berikut ini:



Gambar 2. Pre test post tes Uji coba

11

Rata-rata seluruh aspek butir angket penilaian adalah 73.2% yang berada pada kriteria kualitatif baik. Sehingga, dapat disimpulkan bahwa: 1) media pembelajaran buku saku digital berbasis android yang dikembangkan sesuai dengan yang dibutuhkan oleh siswa dan yang diharapkan oleh peneliti, 2) media pembelajaran buku saku digital berbasis android yang dalam hal ini berupa adobe flash dinyatakan efektif dalam proses pembelajaran terutama pada pelajaran IPS materi sumber daya alam.

## B. Pembahasan

Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran berbasis aplikasi android yang dilakukan uji kevalidan yang dilakukan oleh ahli materi, ahli desain, dan ahli media. Dimana setiap ahli memberikan penilaian pada setiap indikator yang terdapat di dalam lembar, validasi media pembelajaran berupa angket penilaian deskriptif kuantitatif yang

diungkapkan dalam distributor skor dan kategori skala penilaian

Berdasarkan validasi ahli materi diketahui penilaian validasi adalah 84,09% dengan kriteria valid namun tetap adanya perbaikan dari ahli materi. Ahli materi menyarankan untuk memperbaiki kata-kata yang sederhana sehingga dimengerti oleh siswa. Setelah direvisi persentase ke validan 92,11% dengan kriteria sangat valid. Validator juga menyarankan agar menggunakan materi yang sesuai dengan kondisi saat ini. Setelah berdiskusi dengan ahli materi, media pembelajaran berbasis aplikasi android direvisi berdasarkan masukan dan saran validator.

Berdasarkan validasi ahli desain pembelajaran berdasarkan aspek isi, penyajian, kebahasaan tampilan dan isi mendapat penilaian 78,57% kategori baik. Validator menyarankan agar warna pada media yang digunakan lebih divariasikan, dan ukuran tulisan lebih sedikit diperbesar agar seluruh siswa dapat melihat dengan jelas. Setelah direvisi kemudian layak digunakan untuk siswa.

Selanjutnya uji kelayakan media di uji pada siswa perorangan didapatkan hasil persentase 81,67% dan pada uji coba I sebanyak 25 orang didapatkan hasil persentasi 90,42% dengan kategori sangat baik dan sangat layak digunakan. Sejalan dengan Trianingrum dan Airlanda (2017) mengatakan bahwa penggunaan , media interaktif sangat layak di gunakan pada pembelajaran di SD



berdasarkan hasil penelitian menunjukkan kelayakan media interaktif aspek media sebesar 4.00, aspek materi sebesar 3.23, dan aspek bahasa sebesar 4.11. Pada uji coba terbatas hasil angket siswa menunjukkan kelayakan sebesar 4.34 dan angket guru sebesar 4.70. Sedangkan hasil angket siswa pada uji coba luas menunjukkan kelayakan sebesar 4.44. Berdasarkan hasil serangkaian proses uji kelayakan, media pembelajaran berbasis android yang dikembangkan layak digunakan dalam pembelajaran IPS.

Kefektifan media pembelajaran berbasis aplikasi android dilihat melalui seberapa meningkatnya hasil belajar siswa yang berupa *pre test* dan *post test* ketuntasan belajar individual, ketuntasan belajar klasikal dengan melihat peningkatan dari hasil *gain score*, dan lembar angket respon siswa terhadap media pembelajaran berbasis android yang digunakan dalam pembelajaran yang telah dilakukan. Tidak hanya itu keefektifan dari pengembangan juga diukur berdasarkan hasil *pre test* dan *post test* pada awal pembelajaran dan akhir kegiatan pembelajaran yang telah dilaksanakan. Pada *pre test* ada 20 soal pilihan berganda yang terdiri dari a, b, c, dan d. Data pada hasil *pre test* siswa masih tergolong rendah dengan rata-rata nilai 65 dengan sandart KKM pada pembelajaran IPS adalah 70. Setelah pemberian media pembelajaran yang dikembangkan kemudian dilakukan uji *post test* lalu ketuntasan klasikal siswa maka dapat dilihat data ketuntasan belajar klasikal

rata-rata siswa mencapai 20 yang telah mencapai  $KB \geq 85\%$ . Setelah ketuntasan siswa dalam belajar secara individu dan klasikal di analisis, maka hasil *pre test* dan *post test* dihitung dengan *gain score* untuk menilai peningkatan keefektifan media pembelajaran berbasis aplikasi android antara sebelum menggunakan dan setelah menggunakan di dapat hasil 0.74 maka *gain score* siswa tergolong tinggi. Berdasarkan hasil di atas bahwa terdapat peningkatan dari sebelum dan sesudah menggunakan, sejalan dengan itu dalam jurnal. Radityan, dkk (2014) mengatakan bahwa media interaktif seperti media aplikasi sangat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa..

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian diatas disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi android sangat efektif dan layak untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pembelajaran IPS hal ini di perkuat dari hasil penelitian yang menunjukkan peningkatan pada hasil *pre test* dan *post test* yang awalnya rata-rata 65, setelah penggunaan media menjadi 75 dengan siswa yang tuntas 85%.

## DAFTAR RUJUKAN

- Abdurrahman, Mulyono. 2013. Pendidikan Bagi Anak Berkesulitan Belajar. Jakarta : Rhineka Cipta.
- Cann, O., 2016. *Five million jobs by 2020: The real challenge of the fourth industrial*

- revolution. World Economic Forum. International Organisation for Public Private Cooperation, Geneva, Switzerland. Available from <https://www.weforum.org/press/2016/01/five-million-jobs-by-2020-the-real-challenge-of-the-fourth-industrial-revolution/>.
- Fatmawati, Fatmawati, and Yusrizal Yusrizal. (2020) Peran Kurikulum Akhlak Dalam Pembentukan Karakter Di Sekolah Alam Sou Parung Bogor. *Jurnal Tematik*, 10(2), 74-80.
- Fatmawati, Yusrizal, Lubis, B. S., & Rafiqah, F. S. (2020). Peran Kurikulum Logika Terhadap Hasil Belajar Ips Siswa Di Sekolah Alam Sou Bogor. *Jurnal Tematik*, 10(3), 167-174.
- Putra, Bima Firda. Ardi, dkk. 2017. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Aplikasi Flash Flip Book Tentang Materi Amalia Untuk Peserta Didik Kelas X SMAN 1 Pariaman Development Of Interactive Learning Of Media Using Flash Flip Book Application About Amalia Material For Class X Students SMAN 1 Pariaman. *Jurnal Berkala Ilmiah Bidang Biologi*. 1 (2),
- Putra, R. S., Wijayati N., & F. Widhi Mahatmanti. (2017). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia*, 11(2)
- Shahbodin, F., & Pee, N. C. 2016. *Malaysian higher education system toward industry 4.0 – Current trends overview*. Proceeding of the 3rd International Conference on Applied Science and Technology (AIP Publishing). 1-7.
- Slameto. (2013). *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Suherman, E. 2008. Model Belajar Dan Pembelajaran Berorientasi Kompetensi Siswa. *Educare Jurnal Pendidikan dan Pengembangan*. Vol. 5 (2). hal. 1-32
- Suprijono, A. 2014. Cooperative Learning. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Yusrizal, Y., & Fatmawati, F. (2020). Pengaruh Model Reciprocal Teaching dan Kecerdasan Intrapersonal terhadap Hasil Belajar IPS Siswa. *Jurnal Tematik*, 10(2), 90–95.